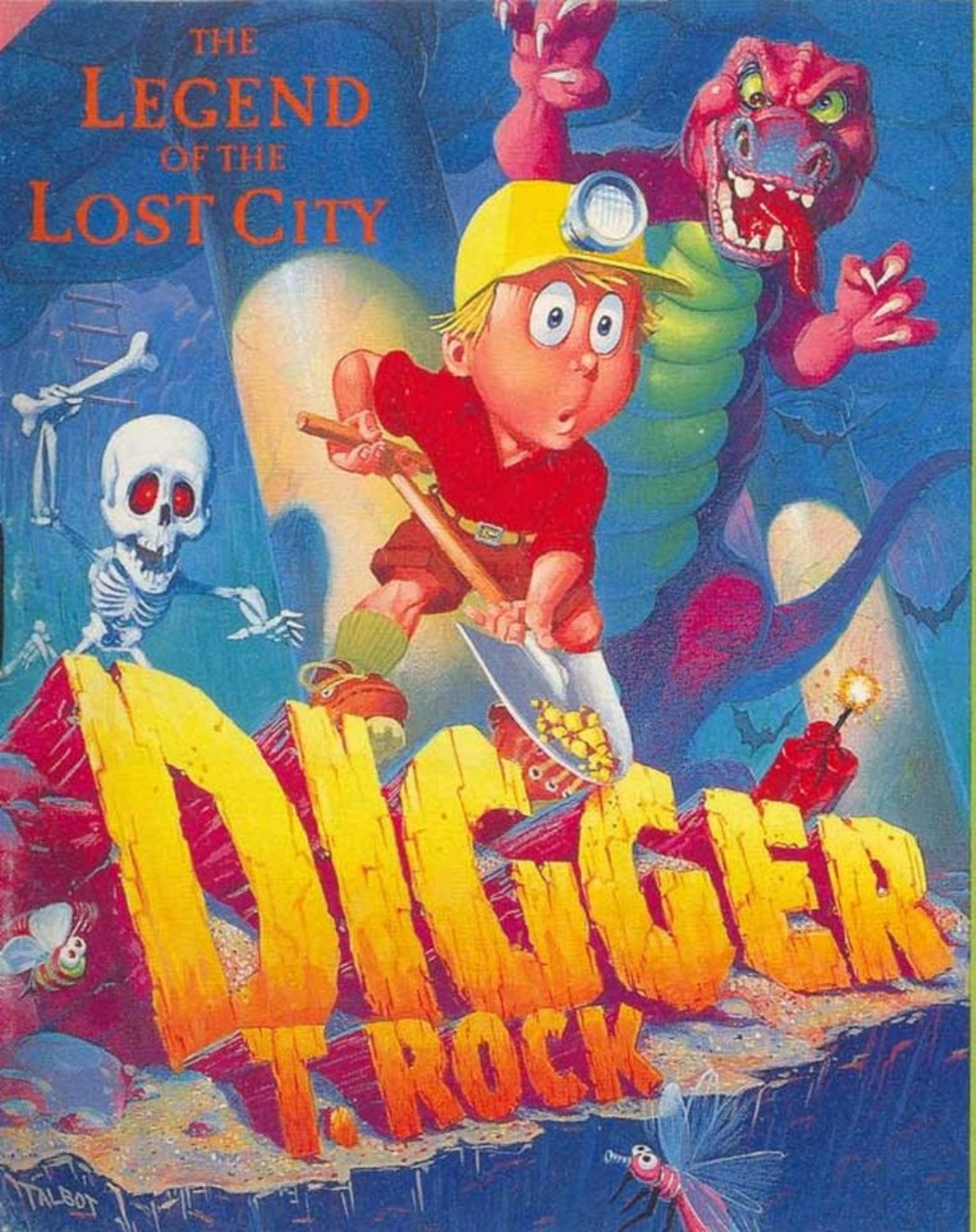
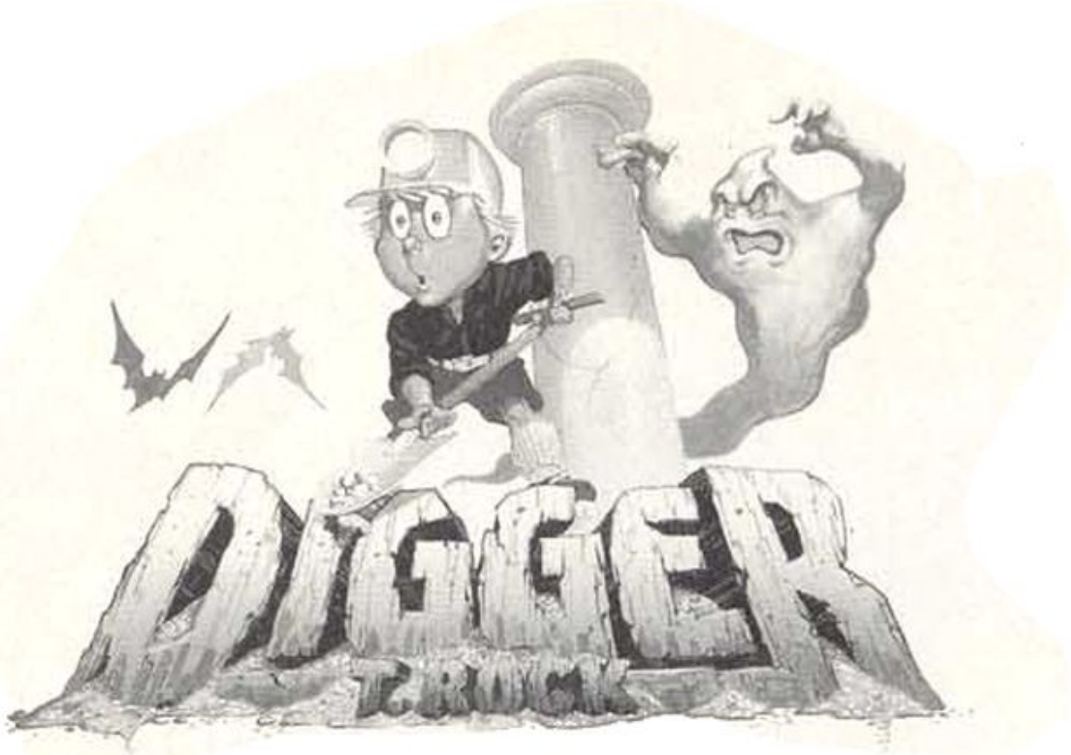


NES-8D-ESP

INSTRUCCIONES

Ⓣ



THE LEGEND OF THE LOST CITY

Original Nintendo Seal of Quality™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

1 jugador

Gracias por comprar Digger, otro juego apasionante de Milton Bradley. Por favor, lea este manual atentamente para aprender la mecánica del juego.

MB JUEGOS

This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONSEJOS DE SEGURIDAD

- Desenchufa el aparato antes de insertar o quitar el Paquete de Juego del Sistema Nintendo Entertainment.
- Este es un juego de gran precisión. No se debe almacenar en lugares con temperaturas extremas. Guárdelo a temperatura ambiente. No lo tire o golpee. No lo desmonte.
- Evite tocar los extremos de conexión. Límpielos al insertar el Paquete de Juego en la caja de almacenamiento protectora.
- La utilización de disolventes, benceno, alcohol y otros agentes de limpieza fuertes puede dañar el Paquete de Juego.

¿COMO EMPIEZA EL BIG DIG?

Meel Digger T. Rock, es un joven y valiente minero que osa excavar en los lugares donde ¡ninguna pala lo ha hecho antes¡ Le encanta descubrir tesoros escondidos Y su sueño es encontrar una ciudad enterrada llena de tesoros y de reliquias antiguas.

Esta misma mañana, ha excavado en una cueva resbaladiza y rocosa. Digger tropieza con una señal medio oculta que indica "camino", camino hacia abajo … ¡hacia una Ciudad Perdida! Vaya suerte, ¡esto sí que ha sido un descubrimiento impresionante! Ya lo ha encontrado. El sueño se ha hecho realidad. ¡La excavación más importante! Pero…

¿…es un chiste? ¿De verdad existe la ciudad? ¿Podrá excavar Digger hasta llegar a la ciudad?

Son tantas preguntas. ¡Tanta tierra! y las cavernas que hay abajo deben estar llenas de peligros desconocidos. Todas estas dudas sitúan a Digger entre la espada y la pared. Pero al final, seguro de sí mismo, Digger planta su pala y empieza su larga, y traicionera expedición hacia abajo.

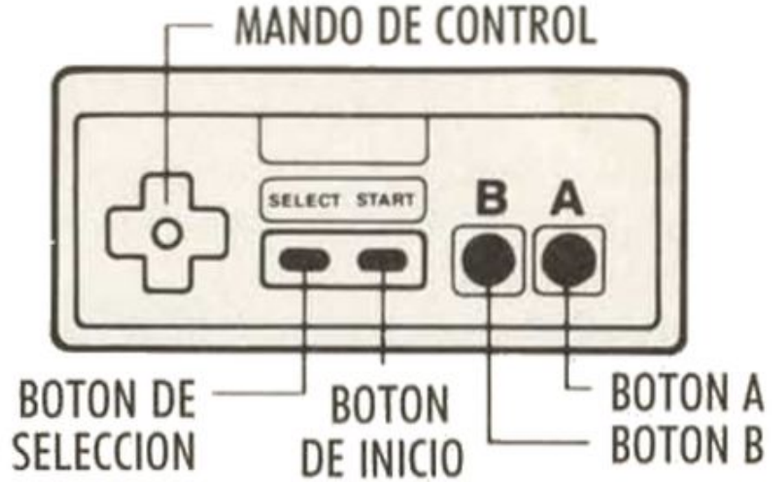
De este modo comienza un viaje que llamamos Big Dig, pero no es "toda" la historia. La aventura sólo acaba de empezar … ¡para Usted! ¿Puede ayudar a un chico y su pala para que encuentren esta misteriosa Ciudad Perdida? ¿Qué secretos oscuros, profundos le esperan? ¿Qué peligros se presentarán de ahora en adelante? ¿Y debajo?

Excave y encuéntrelos! Tenga túneles de diversión. Pero no deje ninguna piedra sin mover…

UTILIZACION DEL MANDO DE CONTROL

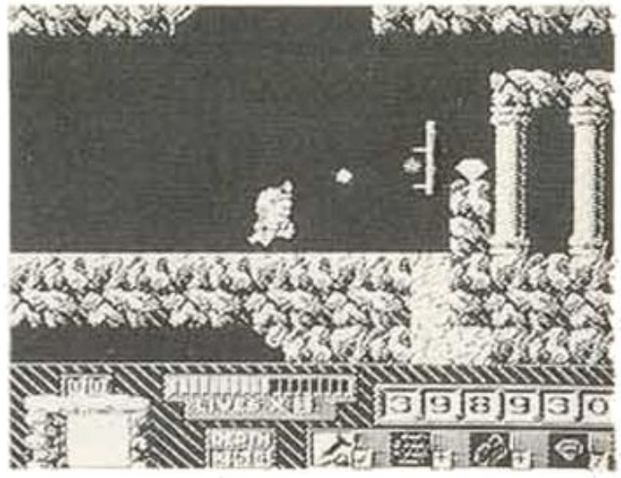
La ilustración que aparece a la derecha muestra las partes del mando de control que deberá utilizar para jugar.

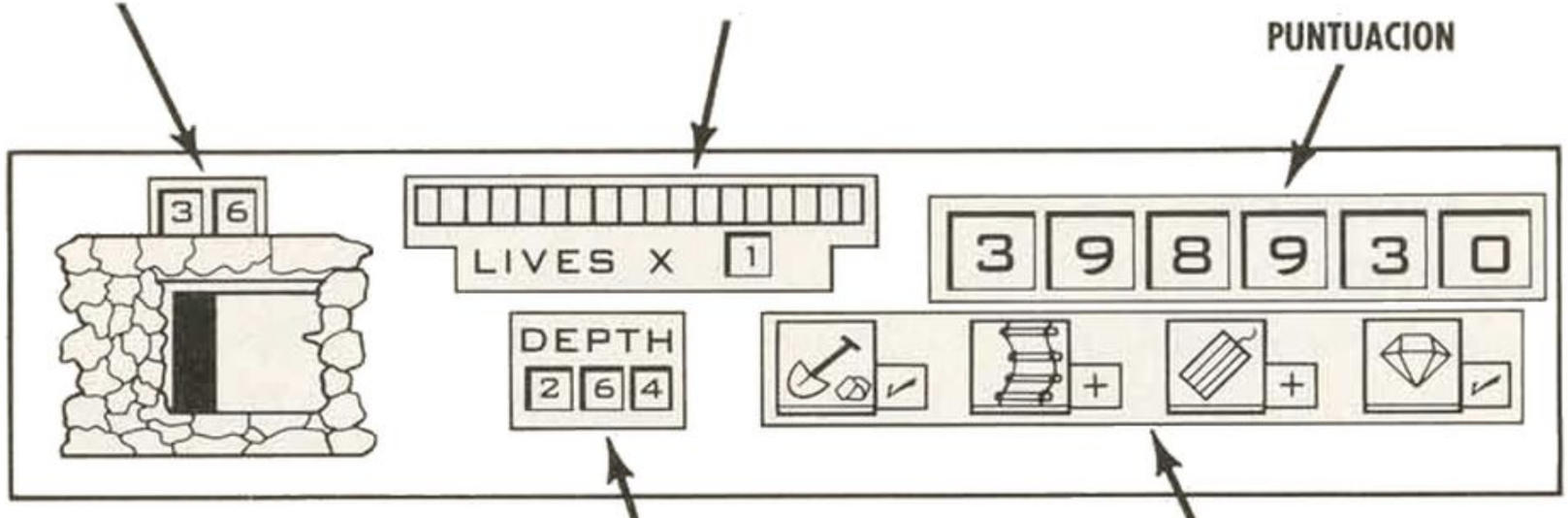
- Para mover/excavar/escalar—pulse el mando de control en las direcciones que se muestran a la derecha.
- Para saltar—pulse el BOTON A.
- Para seleccionar una Provisión—pulse SELECCIONAR.
- Para dar patadas o para utilizar una Provisión seleccionada—pulse el BOTON B.
- Para parar—pulse INICIO.
- Para volver a empezar—Vuelva a pulsar INICIO.



LA PANTALLA DE JUEGO

El panel situado en la parte inferior de la pantalla de juego siempre mostrará la siguiente información:




EL RELOJ MUESTRA LOS SEGUNDOS QUE QUEDAN ANTES DE QUE SE CIERRE LA PUERTA DE LA CUEVA.
MEDIDOR DE ENERGIA VITAL Y DEL NUMERO DE VIDAS QUE LE QUEDAN (X VIDAS).
PUNTUACION
3 6
LIVES X 1
3 9 8 9 3 0
DEPTH
2 6 4
NUMERO DE PIES DE PROFUNDIDAD (PROFUNDIDAD)
GRAFICO DE PROVISIONES. MUESTRA PALA/ROCAS PARA LANZAR, ESCALERAS DE CUERDA, DINAMITA JOYAS Y CUANTO TIEMPO DE CADA UNA DE ELLAS. SELECCIONE UNA PROVISION PARA UTILIZAR.

LA GRAN EXCAVACION

PENETRANDO EN LAS CUEVAS

Para llegar a la Ciudad Perdida deberá excavar en el interior de muchas cavernas, y cada una presenta multitud de peligros, pero al mismo tiempo, en todas ellas encontrará 2 cosas que son un pilar secreto, y una puerta de salida hacia el conducto de la mina que conduce a la caverna inferior.

En cada caverna, debe hacer lo siguiente:

1. Encontrar y empujar hacia abajo el pilar secreto. Una vez lo haya hecho, el pilar abrirá la puerta de salida durante 60 segundos.

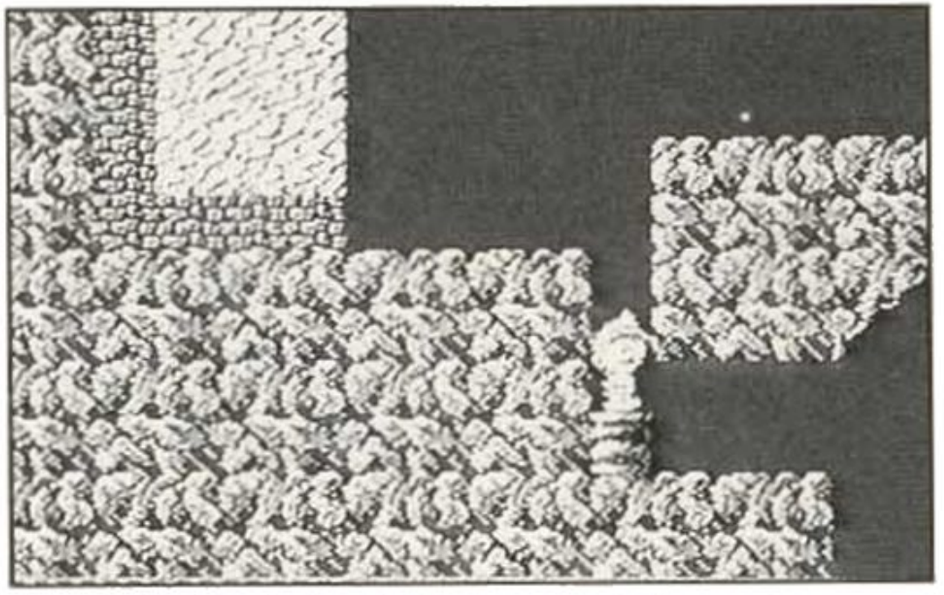
2. Escapar a través de la puerta de salida ¡antes de que se cierre!

El reloj situado en la parte inferior de la pantalla empezará la cuenta atrás mientras Usted corre hacia la puerta de salida. Cuando llegue a "O" la puerta de salida ¡se cerrará!

Si no consigue llegar a la puerta de salida antes de que se cierre, deberá volver al pilar y volver a empujarlo.

La puerta de salida se volverá a abrir y dispondrá de otros 60 segundos para escapar a través de ella hacia la caverna interior. ¡Repita estos pasos tantas veces como sea necesario para escapar!

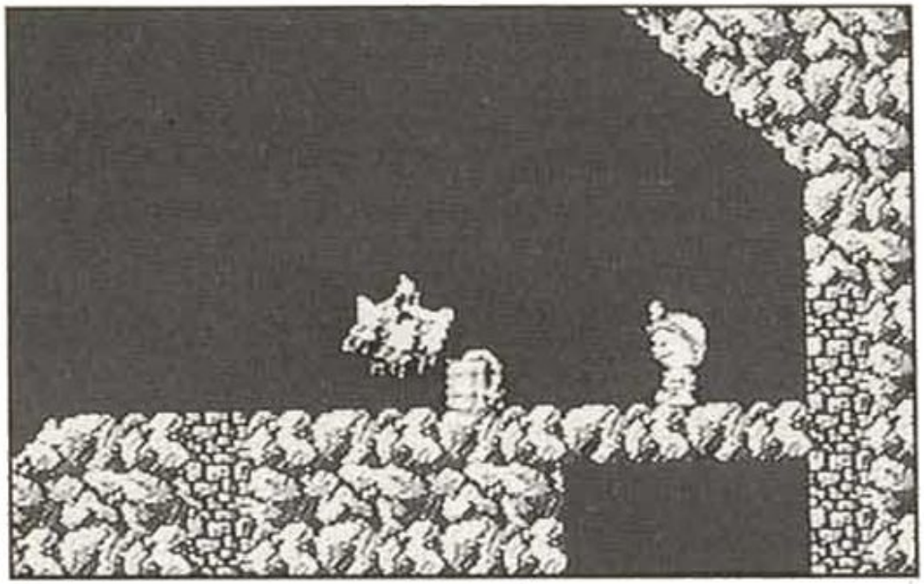
La primera caverna es pequeña y fácil — está diseñada para mostrar los fundamentos del juego en cada caverna.



Empuje hacia abajo el pilar para abrir la puerta y después ¡corra para conseguir salir!

LOS ENEMIGOS

En cada caverna aparecerá un anfitrión de los enemigos para "estropear" la excavación. Para vencer a algunos de ellos necesitará conocimientos especiales o armas. Debe vencerles, o sus días como excavador están contados!



No crea que esta persona es de "piedra". Si con las rocas no funciona, ¡pruebe con dinamita!

LAS VIDAS

Empezará el juego con 3 vidas. Su energía vital irá disminuyendo si le golpean sus enemigos, piedras para lanzar o dinamita, o si se cae a gran profundidad. Cuando huye de un enemigo, pierde una vida. Cuando pierde todas sus vidas se termina el juego.

LA PUNTUACION

Al vencer a sus enemigos y conseguir Provisiones y Setas Revitalizantes aumentará la puntuación. Al salir de cada caverna, añadirá puntos a su marcador por cada segundo que quede en el reloj.

La mayoría de las cavernas tienen pasadizos secretos—túneles ocultos que conducen de un lugar a otro en la misma caverna. Cada vez que utilice un pasadizo secreto, conseguirá puntos extra.

¡Trate de conseguir puntos extra y vidas en las Salas de Primas! Vea la página 12.

PROVISIONES

Las provisiones—pala/rocas para tirar, escaleras de cuerda, dinamita y joyas—se muestran en los recuadros del Gráfico de Provisiones. El número que aparece junto a cada recuadro de Provisión indica cuántas tiene. Si tiene más de 9 de cualquier Provisión, se mostrará "+" (o "V" si son ilimitadas) al lado.

Para conseguir una Provisión, simplemente vaya hacia ella. Para utilizarla, pulse SELECCIONAR para resaltar el recuadro del Gráfico y después pulse el BOTON A. Busque cuidadosamente las Provisiones cada vez que juegue—¡no siempre estarán en el mismo sitio!

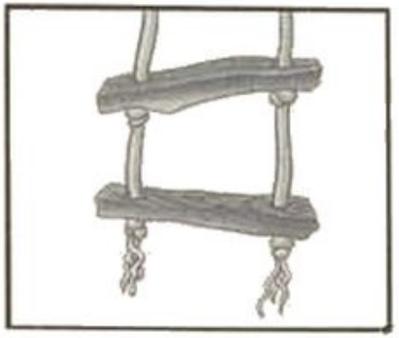
También puede comerciar con joyas para obtener Provisiones. Vea la página 25 para obtener más detalles.

Pala/Rocas para Lanzar

Siempre contará con la pala para golpear objetos o enemigos a cierta distancia. Para pegar a sus enemigos sin acercarse a ellos, debe recoger rocas sueltas para tirar. Encontrará estas armas manejables al excavar en las paredes de roca que hay encima suyo.

A menos que seleccione otra Provisión, la pala/rocas para lanzar siempre aparecerán resaltados en el Gráfico—sólo tiene que pulsar el BOTON B para utilizarlos.

Escaleras de Cuerda

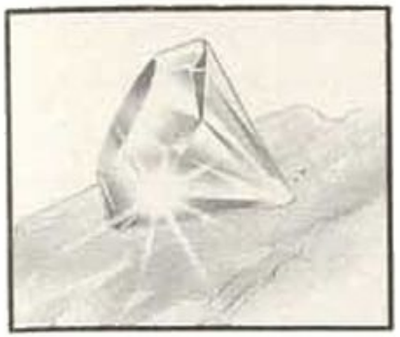


Debe utilizar las escaleras de cuerda tirándolas hacia abajo (no hacia arriba) en los precipicios para poder escalar con seguridad. Para conseguir una escalera y utilizarla, selecciónela del Gráfico de Provisiones. Después póngase en el borde del precipicio y pulse el BOTON B. También puede utilizar varias escaleras al unir los extremos de unas con otras y pulsar el BOTON B desde el extremo inferior de cada una de ellas.

Dinamita

La dinamita resulta útil (algunas veces necesaria) para derribar a enemigos poderosos y obstáculos. Para hacer explotar la dinamita, debe seleccionarla en el Gráfico de Provisiones y pulsar el BOTON B. Aléjese o tírela lejos (pulsando el BOTON B) antes de que explote, o ¡perderá mucha energía vital!

Joyas



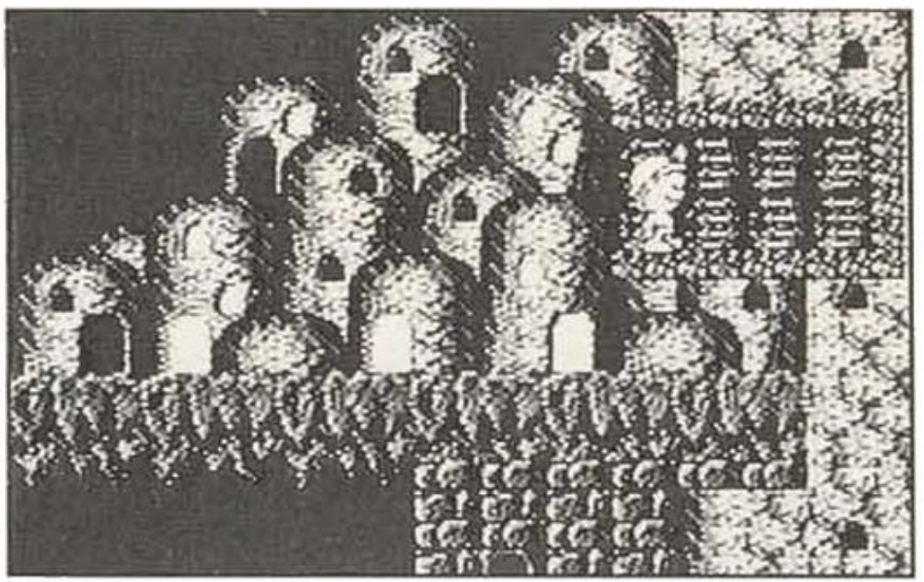
Algunas cavernas contienen pueblos en los que podrá comerciar con sus joyas para obtener más Provisiones. En cada Centro Comercial de la población, una joya le "comprará" una Provisión—8 unidades de dinamita, ó 8 escaleras de cuerda, ó 26 rocas para lanzar. Pero los Centros Comerciales están muy bien escondidos, ¡por lo que deberá buscarlos con cuidado!

Para entrar en un pueblo, debe escalar las paredes y entrar a través de la ventana. Busque la entrada oculta para llegar al Centro Comercial. En cuanto la encuentre, ¡salte hacia adentro!

Para comerciar con una joya y obtener Provisiones, seleccione el recuadro de la joya del Gráfico de Provisiones y pulse el BOTON B.

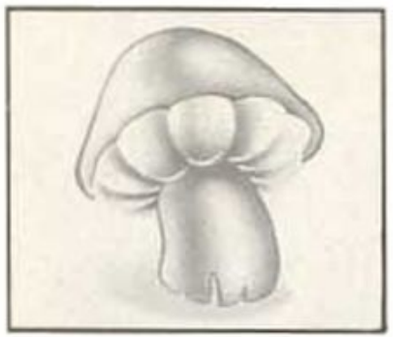
En cada Centro Comercial sólo puede comerciar con una joya cada vez. Sin embargo, puede salir y volver a entrar en el mismo Centro Comercial varias veces para conseguir provisiones.

Si ya ha comerciado bastante o no desea comerciar, salga del Centro Comercial y del pueblo.



¡En este Centro Comercial obtendrá 8 escaleras de cuerda por cada joya!

SETAS REVITALIZANTES



Estos valiosos artículos no aparecen en el Gráfico de Provisiones. Los utilizará automáticamente después de recogerlos, puesto que no se pueden conservar.

Como las rocas para tirar, las setas revitalizantes se pueden encontrar al excavar en las paredes de roca. Si una seta revitalizante cae encima de sus pies, déle un puntapié y persígala para recogerla. Durante unos segundos se volverá rosa y se convertirá en invencible y superfuerte! Puede empujar columnas, cantos rodados y otros obstáculos. Las setas revitalizantes también se añaden a la energia vital.

SALAS DE PRIMAR

Estas salas especiales se encuentran entre las cavernas. Recoja rápidamente las copas del tesoro para obtener puntos—pero ¡tenga cuidado con los cantos rodados! Recoja las 8 copas del tesoro antes de que se acabe el tiempo y ¡ganará una vida extra!

Si ha logrado escapar de la caverna anterior y aún le quedaban 40.o más segundos en el reloj, entrará en la Sala de Primas Super, donde también hay 2 joyas!

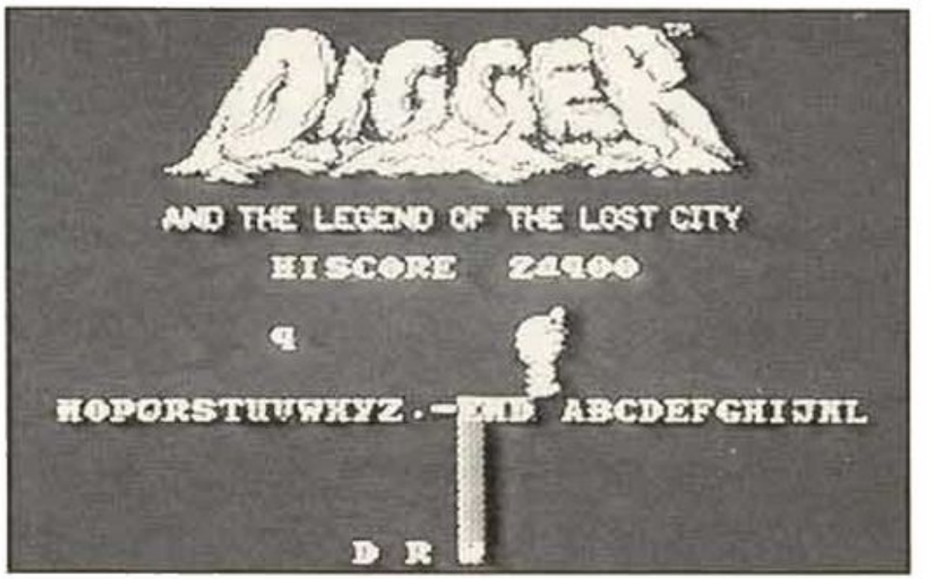
COMO GANAR

Escape a través de la puerta de la caverna que hay más abajo, habrá concluido la excavación ¡y habrá ganado!

LA PANTALLA DE MAYORES PUNTUACIONES

Si la última puntuación es lo suficientemente alta, podrá firmar en la Pantalla de mayores puntuaciones. Para introducir cada letra (hasta un máximo de 3 letras), pulse el panel de control de IZQUIERDA o DERECHA hasta que Digger esté en la letra. Después pulse el BOTON A. Para borrar un error, pulse el BOTON B.

Cuando haya terminado de firmar, mueva a Digger hacia FIN y pulse el BOTON A.



GARANTIA LIMITADA A 90 DIAS

Paquete de Juegos del Sistema Nintendo Entertainment, MB garantiza al adquiriente original que el paquete de juegos Nintendo, (sin incluir los accesorios del paquete de juegos o los accesorios del robot) estará libre de defectos por materiales o mano de obra por un periodo de 90 días desde la fecha de la compra.

Si el defecto cubierto por la garantía aparece dentro de este periodo limitado de 90 días, MB sustiuirá el paquete defectuoso libre de cargo, a excepción de los gastos de tramitación.

Para hacer efectiva la garantía, devuelva el paquete a:

MB ESPAÑA. S.A.
Avda. Real Monasterio St^{a} M^{a} Poblet 22 46930 Quart de Poblet, Valencia, España.
NIF A-46156444 R.I. 6170

Esta garantía no tendrá validez, si el paquete ha sido dañado por negligencia, accidente, abuso o modificación posterior a la compra.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

¿TIENE PREGUNTAS SOBRE EL JUEGO?

Llámenos al 96/1543403
de 9.00 a 13.30 horas

MB

Printed in Japan
©1990 Milton Bradley

4981 72